

東京大学大学院学際情報学府、および同大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラムの一環として、このたび記念すべき第 10 回目を迎える制作展【iii Exhibition 10】を開催いたします。是非、事前掲載と当日取材をお願い申し上げます。

制作展 【iii Exhibition 10】

2008 年 12 月 4 日（木）～ 9 日（火） 無休

開館時間：11:00 ～ 19:00

会場：東京大学 本郷キャンパス

工学部 2 号館 2 階展示室・フォーラム（中庭）、9 階 92B 教室

福武ホール テラス

入場料：無料

主催：東京大学大学院学際情報学府

東京大学大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム

URL：<http://i3e.iii.u-tokyo.ac.jp/>（この展示に関する情報・画像は、こちらからもご覧頂けます。）

お問い合わせ：03-5841-6423（制作展広報担当窓口）



テクノロジーをデザインすると、
何が生まれるのか。

THE UNIVERSITY OF TOKYO III EXHIBITION 10

制作展【iii Exhibition 10】について

2004 年から始まった制作展【iii Exhibition】は、今回で記念すべき第 10 回を迎えます。前回制作展では来場者が 1000 人を超えるなど、その規模は回を重ねるごとに大きくなっています。同時に、制作展で展示された作品は対外的にその質も評価されており、今年 9 月には世界的なメディアアートの祭典であるアルスエレクトロニカ（オーストリア）で招待展示を行い、10 月には台湾において現地の大学と合同展示を行い好評を博しました。今回の制作展【iii Exhibition 10】は

“Designing Technology? for []”というコンセプトのもと開催しております。このコンセプトには、アートも研究も共に＜こだわり＞＜願望＞を形にするということが根底にある技術をただ使うだけでなくメディアアートとして＜魅せる＞ことで2つは1つになる人は自らの＜こだわり＞＜願望＞のために Technology を Design するのだ

という思いが込められており、作家は自分たちの抱く＜こだわり＞＜願望＞を、“Designing Technology for []”という短いフレーズにまとめることによって、自分たちの思考をまとめ、作品として具現化しています。その結果、作家の持つ個性と東大の持つ技術力の融合した作品が出来上がりました。また企画・運営すべて学生たちが妥協することなく、全員が納得するまで真剣に議論することにより、学生たちの思いが融合されたユニークでかつエネルギッシュな展示空間になっております。

制作展【iii Exhibition 10】では、世間で思われているような東大＝＜学問＞というイメージに加え、来ていただいた皆様に＜アート＞という新たな一面を垣間見ていただけることと思います。強烈な個性と先端技術の融合した制作展【iii Exhibition 10】に是非ご来場ください。

プレス発表＋オープニングレセプションのお知らせ

開催日時：12月4日（木） 17:30～20:30

集合場所：東京大学 本郷キャンパス 福武ホール 1階会議室

▼内容

①プレス発表（お越し頂ける場合は、次頁掲載の連絡先までご連絡頂けると幸いです。）

出席者：吉見 俊哉 教授（東京大学大学院情報学環 学環長）

荒川 忠一 教授（制作展担当教員）

渡辺 義明、和田 拓朗（学生代表：プロデューサー）

内 容：今回の制作展の見どころの紹介および、今回で記念すべき第10回となる制作展の成果発表を行います。さらに、海外での成果として、アルスエレクトロニカでの招待展示、台湾での展示等について発表致します。

②オープニングレセプション（アートツアー・懇親会）

担当教員の荒川教授と全作家が各会場を巡り、作品を1点ずつご紹介致します。懇親会にもぜひご参加下さい。

▼スケジュール

17:30～ プレス発表（福武ホール 1階会議室）

18:00～ アートツアー（福武ホール 1階テラス）

18:30～ アートツアー（工学部 2号館 2階展示室、2階フォーラム（中庭）、9階 92B）

19:30頃～懇親会（工学部 2号館 9階 92B）

制作展【iii Exhibition 10】の概要

展示会名	制作展【iii Exhibition 10】
展示会期	2008 年 12 月 4 日（木）～ 9 日（火）無休 11:00 ～ 19:00
入場料	入場無料
会場	東京大学 本郷キャンパス 工学部 2 号館 2 階展示室・フォーラム（中庭）、9 階 92B 福武ホール テラス
作家数	25 人
作品数	19 作品 工学部 2 号館 2 階展示室：6 作品 2 階フォーラム（中庭）：3 作品 9 階展示室（92B 教室）：9 作品 福武ホール テラス：1 作品
関連 イベント	ライブパフォーマンス 日時：12 月 7 日（日）19:00 ～ 場所：工学部 2 号館フォーラム（中庭） タイトル：RAIN ユニット名：BTWL アーティスト Ly が描く音を視覚と聴覚で体感するパフォーマンスを行います。 絵を描くとき、ペンの音や振動は自分の手に伝わります。ペンからくる感覚や、そこから現れる線を目で追いながら、Ly は生き物を描いていきます。それを続けていると、PAINTING HIGH になり気分が良くなってきます。 パフォーマンスでは Ly の描く線を目で追いながら、ペンから来る音とデジタル音を組み合わせ、様々なものを用いて Ly が描いている感覚を表現します。
主催	東京大学大学院 学際情報学府 東京大学大学院 情報学環 コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム
ご質問 お問い合わせ	<TEL> 東京大学大学院学際情報学府 東京大学大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム 荒川研究室 鈴木莉紗 ☎ 03-5841-6423 <e-mail> i3e@iii.u-tokyo.ac.jp（広報担当） <URL> http://i3e.iii.u-tokyo.ac.jp/ 

【プレス専用お問い合わせ先】

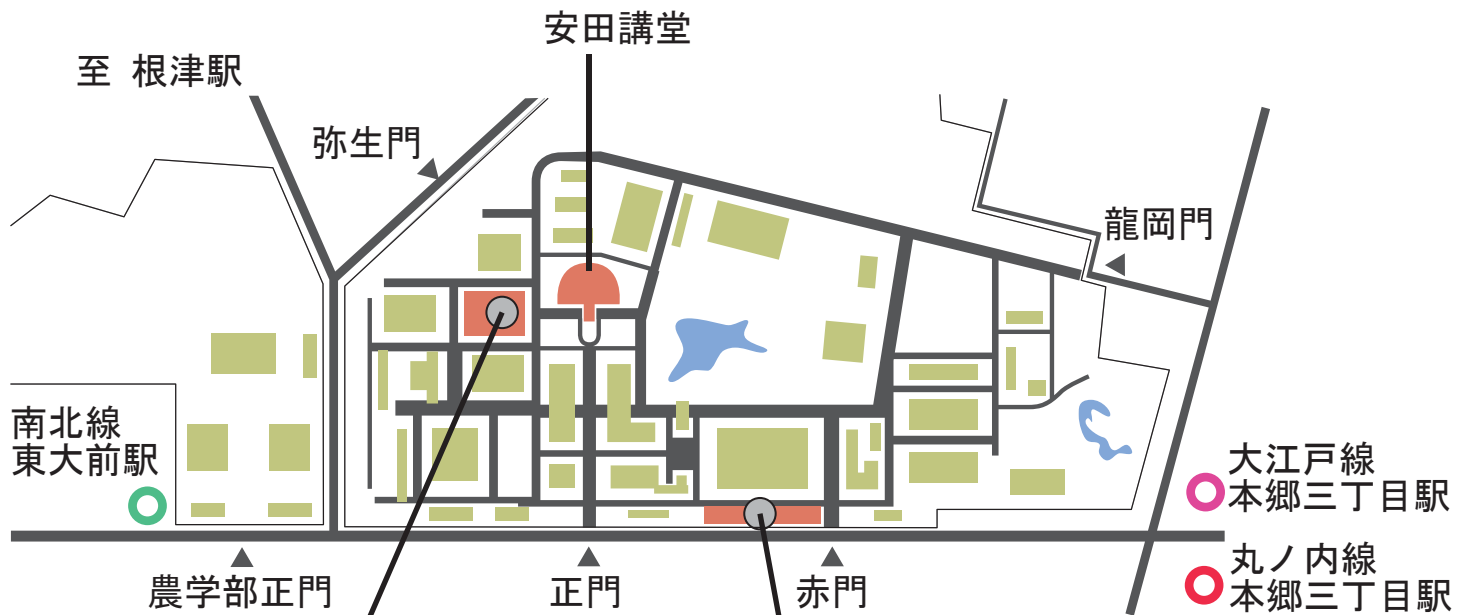
<TEL> 東京大学大学院学際情報学府
東京大学大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム
制作展担当教員／荒川忠一・秘書／荻田波留子
☎ 03-5841-6438（荒川教授室直通）

<e-mail> i3e@iii.u-tokyo.ac.jp（広報担当）

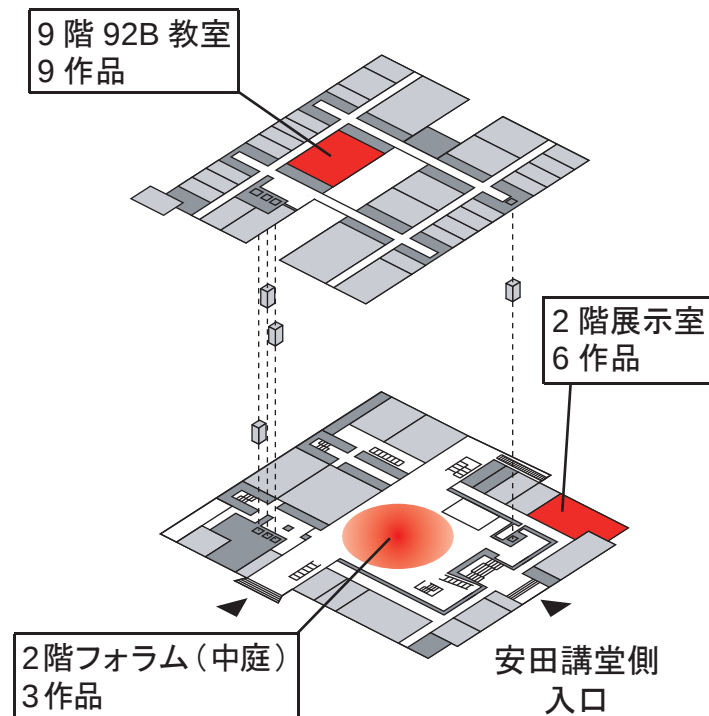
※プレス発表にお越し頂ける際は、ご連絡を頂けると幸いです。

制作展【iii Exhibition 10】会場案内図

▼ 東京大学本郷キャンパス案内図

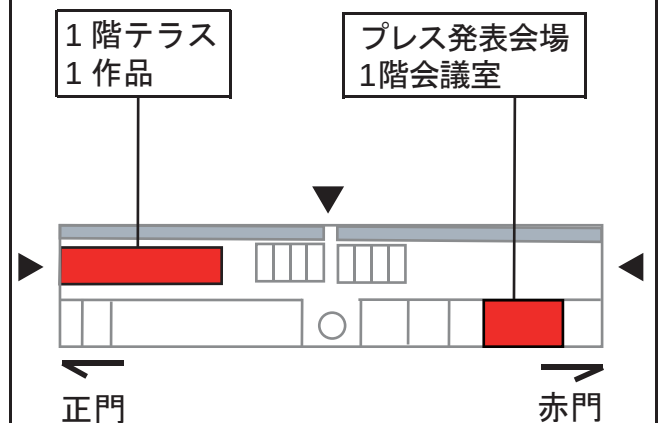


▼ 工学部 2 号館



※工学部 2 号館は、安田講堂側入口から
入ったフロア（階）が、2 階になります。

▼ 福武ホール



制作展【iii Exhibition 10】の位置づけ

制作展【iii Exhibition】は東京大学大学院学際情報学府の授業の一環として、同大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラムと共催で行われており、学生の研究成果を専門以外の一般の方に広く伝えることを目的としています。制作展自体は年2回、夏学期と冬学期に1週間ほどの会期で開催され、授業時間を使って準備を進めます。

授業としては「学際理数情報学研究法Ⅲ/ エンタテインメントテクノロジー研究 Ⅷ: 制作展示プロデュース」という名前で開講されています。オフィシャルな授業時間は隔週火曜の夕方90分間ですが、さまざまなバックグラウンドを持った生徒が集まり、授業時間外も学生主体で準備を進めています。



教員紹介

荒川 忠一 東京大学大学院工学系研究科 機械工学専攻教授 / 大学院学際情報学府 兼任
鈴木 太郎 東京大学大学院情報学環 コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム 人材養成特任助教
鈴木 高宏 東京大学大学院情報学環 准教授 (生産技術研究所 機械・生体系部門)

作品介绍 (全 19 作品) ※各作品の展示会場は変更される場合がございます。予めご了承ください。

《福武ホール テラス会場 展示作品》 (1 作品)



WatashiGara / Designing Technology for【Colorlife】

日常生活にあふれる色。普段は形や意味を認識する色を柄に変換してみると・・・？普段は見えない色世界を柄で表現した作品。今回は、東大での展示ということで「東大×自分柄」。あなたはどんな柄？

早川 智彦 (はやかわともひこ)
東京大学大学院 情報理工学系研究科 創造情報学専攻 石川・小室研究室
感覚と感情の関連性に強く興味を持ち、実世界の新たな知覚手法・技術との新しい対話の形を作るべく、インタフェースの研究を行っている。

※備考

この作品は、画面に出るグラフィックをポストカードとしてお持ち帰りいただけます。

意識の時計 / Designing Technology for 【Consciousness】

フリップクロック（パタパタ時計）から時間の経過をセンサーで取得し、これをトリガーとしてセンテンスを表示するCGを生成します。機械と人間の時間意識の関係を表現しました。

甲元 賢治（こうもとけんじ）
東京大学大学院 学際情報学府 文化・人間情報学コース 石田英敬研究室
集団的知性と情報記号論の視覚表現化の研究を行っている。



雨のディスプレイ / Designing Technology for 【Rain】

上からランダムに落ちる水滴を個々にセンシングし、下方のLEDがそれを高速に照射します。すると残像により、人間の目には3次元の画像が見えるのです。まるで雨の中に浮かんでいるような光のオブジェ。どうぞお手に触れてご鑑賞下さい。

藤野 漠（ふじのひろし）
東京大学大学院 情報理工学系研究科 知能機械情報学専攻
廣瀬・谷川研究室
空間を用いた情報提示システムに興味を持ち、現在は水滴を用いた空間充填型ディスプレイの研究を行っている。



溺没 / Designing Technology for 【DEKIBOTSU】

「物理」と聞くと難しく感じるかもしれません。

しかし、私たちはその中で生活しています。

最先端の分散シミュレーション手法と可視化技術を用いて、「楽しい」物理空間を演出します。

眼鏡カルテット（めがねかるてつと）
東京大学大学院所属の megane とカルテットによるデュオユニット。コンピュータ・グラフィクスを専門とし、最先端の映像表現技術の研究・開発を行いたい。

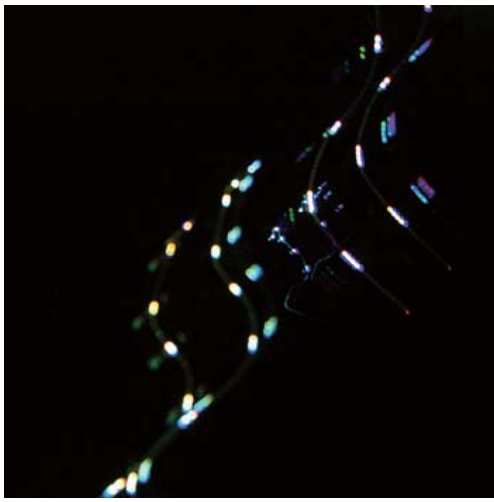


東京動脈 / Designing Technology for 【東京再発見】

東京の地下鉄を中心とした3次元路線図模型です。各路線はチューブになっており、その路線のテーマカラーの色水が流れます。再現する路線は計18路線。みんなで路線図を取り囲むことで、3次元路線図ならではの発見や、馴染みのある場所の思い出に会話がはずむ空間を作ります。ぜひあなたの東京を再発見してください。

栗山 貴嗣（くりやまたかつぐ）
東京大学大学院 情報理工学系研究科 知能機械情報学専攻 國吉・原田研究室
ヒトがなぜコミュニケーションできるようになっていくのかに興味を持ち、コミュニケーションの認知発達モデル構成の研究を行っている。



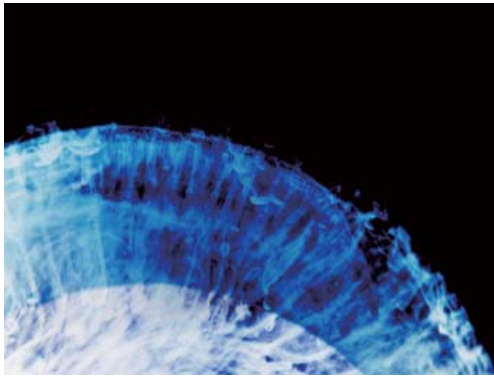


trace / Desining Technology for 【Serendipity】

再現性のない事象に興味を持ち、日常の中の偶然と思える瞬間を拾い上げる表現を追求しています。この作品では、暗闇に輝くシャボン玉による軌跡と音楽を楽しむことができます。儚くも我々の心に余韻が残る体験を提案することがコンセプトです。

鈴木 莉紗（すずきりさ）

東京大学大学院 学際情報学府 文化・人間情報学コース 荒川研究室所属
シャボン玉を用いたメディアアートの制作を行っている。



scape synthesis / Desining Technology for 【Auditory perception】

聴覚情景解析と呼ばれる、聴覚認知のメカニズムから発想を得た作品です。空間に拡散された音の粒子が、経験的に自然な構造へと収束し、再構成されます。この過程によって、外在化された聴覚が生み出す場は、何を知覚させるのでしょうか。

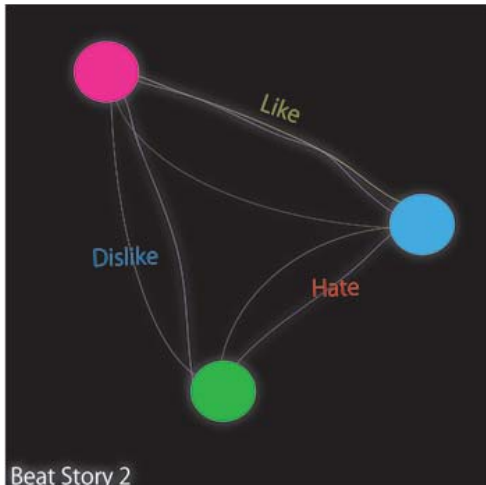
小山 翔一（おやましよういち）

東京大学大学院 情報理工学系研究科 システム情報学専攻 安藤・篠田研究室
聴覚・音響信号処理の研究を行っている。

鈴木 莉紗（すずきりさ）

前記参照

《工学部 2 号館 2F フォラム（中庭） 展示作品》（3 作品）



Beat Story : society II / Design Technology for 【Informal Space】

実空間における、ゆるやかな社会ネットワーキングの促進を目的としています。センサによって複数人の心拍を取得し、それぞれの心拍に応じた言葉を映像の中で相互作用させています。制作展という場にたまたま居合わせた、他人同士の間を勝手につなげてしまう作品です。

野澤 紘子（のざわひろこ）

東京大学大学院 学際情報学府 文化・人間情報学コース 中原研究室／廣瀬研究室
実空間が組織のインフォーマルコミュニケーションへ与える影響に興味を持つ。その中でも、オフィスにおける共有スペースやリフレッシュスペースを中心に研究を進めている。



thermotaxis / Designing Technology for 【Winter】

耳あてをして歩くと、場所によってさまざまな温度を感じることができます。あなたが心地よく感じる場所は、案外みんなにとっても快適な場所かもしれません。この作品では物理的な壁を使わずに、温度という目に見えない場を作ることで、屋外の広い空間に人が集まる場所を産み出します。情報技術と建築の交換可能性を考える作品です。

yonakani（よなかに）

yon+na+aka+kaniによるアート・ユニットです。世の中の様々な現象や思考に対してちょっと変わった方面からの見せ方、考え方をさせていこうとする目的で2008年に結成しました。



“Good-bye feet!” / Designing Technology for 【Big Human】

自分のからだの大きさや形についてのイメージ（＝身体像）が変化するような視覚体験を提供します。使用するのは、ヘッド・マウント・ディスプレイとロボット・カメラ。突然からだ縦に5メートルも伸びたら、どんな気分がするでしょう？巨人になって通行人を見下ろすのはどんな感じでしょう？

新山 龍馬（にいやまりゅうま）
 東京大学大学院 学際情報学府 学際理数情報学コース
 ヒトをふくむ動物の身体運動の原理に興味があり、筋骨格ロボットの設計と制御の研究をしている。

赤川 智洋（あかがわともひろ）
 東京藝術大学 大学院映像研究科
 人間の本能的な感覚に訴える表現、認知を揺さぶるような表現について研究している。

《工学部 2 号館 9 階展示室 (92B 教室) 展示作品》 (9 作品)



Robot Cooking / Designing Technology for 【HUROLIFE】

今まではマンガや映画などの空想でしかなかったロボットのいる生活も、あなたが空想だとは言えない時代になってきました。今回は調理の中の「切る」というごく単純だが欠かせない動作を取り上げました。この作品を通してロボットのいる日常が想像できるようになっていただければと思います。

渡辺 義明（わたなべよしあき）
 東京大学大学院 学際情報学府 学際理数情報学コース
 稲葉・水内・岡田・吉海研究室
 掃除や洗濯、料理などの日常生活を支援するロボットの研究を行っている。

※注
 ロボットの実物展示はいたしません。ロボットの映像を使った作品です。



lyri-rhythm / Designing Technology for 【Music】

人は歩く時に「右足だして、、次は左足だして、、」と考えなくても「右、左、右、左」とスムーズに歩くことができます。これは無意識のうちに脊髄がCPGという機能を用いて足にリズムカルな信号を送っているからです。このCPGのアルゴリズムを応用して自動音楽生成に生かしたのがこのlyri-rhythm。ぜひみなさんも手にとってリズムを作ってみてください。

Ktrl+（こんとろーるぷらす）
 2005年から活動している音楽ユニット '09publiK のメンバー豊泉徹平による新たなプロジェクトユニットです。2010年代以降の新たな音楽を見つけるための出発点として活動している。



Color of The Earth / Designing Technology for 【Atmosphere】

映像が持つ空気、Atmosphere を、光の風船が空間へと拡張します。海、空、森、火、雨。地球が見せるさまざまな色、そしてそれらが生み出す Atmosphere を、すべての感覚を通して体感してください。

吉本 英樹（よしもとひでき）

東京大学大学院 工学系研究科航空宇宙工学専攻 知能工学研究室

飛行船をインタラクティブなメディア媒体として活用するためのテクノロジーとデザインについて研究を行っている。

みつよしたかひろ

東京大学大学院 新領域創成科学研究科 人間環境学専攻

映像コンテンツの研究を行っている。



Jelly Interface / Designing Technology for 【Sweet Haptics】

この作品は、今井智章君と同じテーマ (Designing Technology for Sweet Haptics) で、異なるアプローチを行いました。生き物に触っているような柔らかい触感を備え、音や光の変化を奏でるインタフェースのデザインです。

門脇 明日香（かどわきあすか）

東京大学大学院 学際情報学府 学際理数情報学コース

稲葉・水内・岡田・吉海研究室

オーガニック柔軟触覚センサ開発・ヒューマノイドロボットの視触覚フィードバックについて研究を行っている。



Heart 2 Heart / Designing Technology for 【Sweet Haptics】

この作品は、門脇明日香さんと同じテーマ (Designing Technology for Sweet Haptics) で、違うアプローチで制作しました。人が他者と心地よく触れ合うとき、重要な要素はなんのでしょうか。この作品では、心地よさと呼べる要素として、触覚、視覚に与える「ぬくもり」や「相互作用」に着目しました。2つのデバイスに親しい人と触れてみてください。新しい身体的コミュニケーションが始まります。

今井 智章（いまいともあき）

東京大学大学院 情報理工学系研究科 知能機械情報学専攻

廣瀬・谷川研究室

内装模様を用いた広域ポジショニングの研究を行っている。



JAPOPOP / Desining Technology for 【Spatiotemporal】

空間は、これまで地図によって表現されてきました。

時間は、これまで時計によって表現されてきました。

それでは時空間は、何によって表現するのが適切でしょうか？

私は、電車だと思います。

貴田 達也（きだたつや）

東京大学大学院 学際情報学府 学際理数情報学コース 有川研究室

実空間と情報空間の繋がりに関心を持ち、空間情報を用いたコミュニケーションを促進するためのインタフェースに関する研究を行っている。



ハヌーるん / Designing Technology for 【Healing】

「座る」が生む新たなリアリティと「空」がもたらす癒しの時間の表現により、「座る」という行為がどれだけ楽しく、面白いのかに着目した作品です。あらゆる物がインタフェースになる歪みセンサーの特性を活かし、歪みセンサーを物体に貼ることによって得られる物体の特性を用い、人と実物体とのコミュニケーションをより潤滑にする試みが含まれています。

金 廷炫 + 高田 英明 + 飯田 誠 + 苗村 健

金 廷炫 (きむじょんひょん)

東京大学大学院 情報理工学系研究科 電子情報学専攻 原島・苗村研究室
デジタルパブリックアートにおけるセンサ応用の研究を行っている。

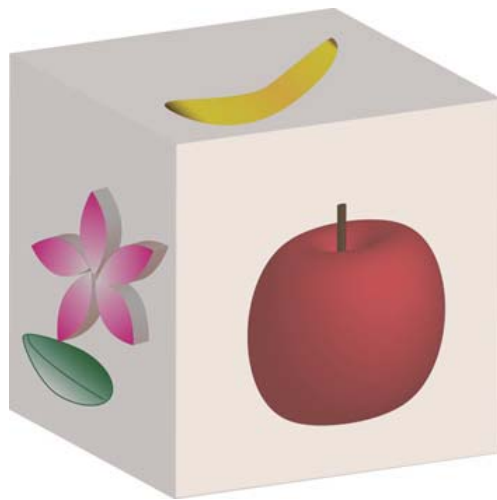


エモ・シティー / Desining Technology for 【Visualized Emotion】

人の感情が交わって生成されたコミュニケーションはコミュニティの形成につながり、最終的に都市の形成につながります。しかし、コミュニケーションは拡大されすぎて、都市は大きくなりすぎて、はっきりと目には見えません。この作品は、声から解析された感情状態を、ダイレクトに都市の変化という形で可視化します。

櫻井 翔 (さくらいしょう)

東京大学大学院 学際情報学府 文化・人間情報学コース 佐々木研究室
日常における記録という行為をエンターテインメントとして捉え、現在は記憶と感情記録についての研究とともに、コンテンツ製作に従事している。



olfacube / Designing Technology for 【Scent in Your Hands】

立方体型の嗅覚ディスプレイです。従来の嗅覚ディスプレイのように「鼻に取り付ける」「テーブル上のものから匂いがする」のではなく、「つかんで匂いを嗅ぐ」という能動的な匂い体験を提示する試みです。

南部 愛子 (なんぶあいこ)

東京大学大学院 情報理工学系研究科 知能機械情報学専攻 廣瀬・谷川研究室
匂いを利用したバーチャルリアリティ、ヒューマンインタフェースについて研究している。嗅覚が他の感覚知覚から受ける影響について関心を持っている。

※URL : <http://i3e.iii.u-tokyo.ac.jp/> (この展示に関する情報・画像は、こちらからもご覧頂けます。)

制作展 【iii Exhibition 10】

主催 : 東京大学大学院学際情報学府・東京大学大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム